

学生参加のもとでの授業評価・改善の試み

— チームワーク・ループリックの作成 —

藤永 博

1. はじめに

中央教育審議会の『学士課程教育の構築に向けて（答申）』（2008年12月）および『新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて～生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ～（答申）』（2012年8月）は、高等教育における「教員中心の教授」を重視した教授学習パラダイムを、「学生中心の学修¹」を重視する方向へ転換するよう促している。答申のとおり教育の焦点が「教員が何を教えるか」から「学生が主体的に何を学ぶか」へ移ると、必然的に学修成果の評価観点（規準）は多様化する。つまり、知識の量や理解の程度をどう量的・客観的に評価するかという従来の観点だけではなく、知識の構成過程やコンピテンシー（知識を実践において利用する能力）あるいはジェネリックスキル（汎用的スキル）を高める能動的な学習過程をどう質的に評価するかという新たな観点も考慮されるようになる。また、教員による「直接評価」に加えて、学生自身による「間接評価」が学修成果の形成的あるいは総合的評価に重要な意味をもつようになる。こうした学修の評価観点の多様化に対応するツールがループリックである。

ループリックは履修前に学生に提示するシラバスと対を成すべきもので、どのような能力をどのレベルまで求めるのかを「期待されるパフォーマンス（行動目標）」の指標として示すものである。期待される学修成果（評価観点）は細目化され、具体的な行動という形で記述される。このような「成功の度合いを示す数値的な尺度と、それぞれの尺度に見られるパフォーマンスの特徴を示した記述語からなる評価基準表」は、学習過程や実践を可視化するパフォーマンス評価のためのツールであると同時に、評価を学習に活用する形成的評価のためのツールでもある²。今回の取り組みでは、学生の参加のもとで、「チームワーク」「探究・分析」「問題解決」をキーワードとする本学の教養科目で利用可能なループリックの作成を試みた。これらのループリックの作成にあたっては、アメリカ大学・カレッジ協会（AAC&U: Association of American College and University）が発したVALUEループリックを参考にした。

2. アメリカ大学・カレッジ協会の本質的学習成果とループリック

アメリカ大学・カレッジ協会（AAC&U）は、教養教育の研究や推進などを目

的として1915年に設立された。会員校は約1300校で、コミュニティ・カレッジから大規模研究大学まで多岐にわたる。AAC&Uは、21世紀の教養教育の「再定義（remapping）」を行い、次のような基本的な考え方を示した³。

- ① a necessity for all students
- ② essential for success in a global economy and for informed citizenship
- ③ all schools, community colleges, colleges, and universities; across all fields of study (recommended)
- ④ through studies across the entire educational continuum: school through college (recommended)

グローバル経済を機能させ、教養に根ざした市民性（informed citizenship）を育むのは、学校教育全体（小中高から大学まで）の中で一貫される教養教育であるという考え方は、これまでの教養教育の目的や方法とは大きく異なり、米国社会のニーズの変化を反映している。

AAC&Uは、こうした社会的ニーズの変化を背景に、2005年からの10年間計画で「教養教育とアメリカの約束（Liberal Education and America's Promises: LEAP）」と呼ばれるプロジェクトを展開し、その中で教養教育における「本質的学習成果」を提示した。それは次のように分類されている。

- ① Knowledge of Human Cultures and the Physical and Natural World
- ② Intellectual and Practical Skills
- ③ Personal and Social Responsibility
- ④ Integrated and Applied Learning

これらは高等教育を含めた学校教育全体を通して期待される成果であるが、大学における教養教育はその最終段階での達成を「約束」している。その約束された達成レベルはルーブリックという形で示されている。

LEAPプロジェクトの一環として2007年から実施されたVALUE（Valid Assessment of Learning in Undergraduate Education）プロジェクトでは、2013年までに本質的学習成果の②から④のカテゴリーで次の16種類のルーブリックが開発された⁴。

- ・ Intellectual and Practical Skills
 - Inquiry and analysis/ Critical thinking/ Creative thinking/
 - Written communication/ Oral communication/ Reading/
 - Quantitative literacy/ Information literacy/ Teamwork/ Problem solving
- ・ Personal and Social Responsibility
 - Civic engagement—local and global/ Intercultural knowledge and competence/ Ethical reasoning/ Foundations and skills for lifelong

learning/ Global learning

・ Integrative and Applied Learning

Integrative learning

一般にルーブリックは評価観点（規準）とレベル（基準）⁵、評価の基準を説明する記述語（説明文）からなる。例えば、Inquiry and analysis VALUE ルーブリック⁶は、探究および分析の定義、6個の評価観点 Topic selection、Existing Knowledge、Research、and/or Views、Design Process、Analysis、Conclusions、Limitations and Implications、4つのレベルとそれらの記述語で構成されている。VALUE ルーブリックの4つのレベル（1～4）は成績や学年を表すものではなく、レベル1は入学時に想定される基準的なレベル、レベル4は学士号を授与される学生に期待されるレベルを意味する。その意味でレベル1はベンチマーク（Benchmark）、レベル4はキャップストーン（Capstone）と表記されている。レベル2と3は、レベル1から4へ向かう道のりのマイルストーン（Milestones）を表している⁷。

3. 学生参加のもとでのルーブリック作成

VALUE ルーブリックは、それまで開発されてきたルーブリックよりも抽象度が高いメタ・ルーブリックとして、あるいは個々の大学で新たに作成するルーブリックの元になるプロト・ルーブリックとして機能するよう意図されている。大学を超えた共通性と大学間の多様性の両立が図られており、多くの大学で利用されている。VALUE ルーブリックを各大学が「ローカライズ」してそれぞれの事情に合わせて利用する場合は、次のような修正（modification）が行われる（下に行くほど修正の幅が大きい）⁸。

- ①必要なルーブリックだけを選択する。
- ②規準やレベルはそのまま、記述語の表現を変える。
- ③記述語に加え、規準やレベルの表現を変える。
- ④規準やレベルを削ったり、加えたりする。
- ⑤複数の VALUE ルーブリックを組み合わせることで新たに一つのルーブリックを作る。

ルーブリックは学生が何を学んだかを教員が評価するだけではなく、学生自身に自己評価させるためのツールである。学生は受講前から評価観点やレベルごとの説明を十分理解しておく必要があるため、学生にとってわかりやすいものでなくてはならない。学習者をルーブリックの作成（修正）に関与させることは、「到達目標への意識づけ」、「課題に対する動機づけ／責任感」、「課題の成果に対する省察」、「多様な評価観点への気づき」を促す効果があると考えられている⁹。

今回の取り組みでは、教養科目（協働教育科目）『リーダーシップ・チームワーク実習』と『教養科目（身体コミュニケーション科目）保健体育実技 B』の授業のふりかえりで探究・分析用、問題解決用、チームワーク用の VALUE ルーブリック（筆者翻訳版）を適宜利用して受講生に自己評価をさせるとともに、これらのルーブリックの規準や表現等に対して意見を求めた。学生の意見を踏まえ、3つのルーブリックを改変し、2016 年度に新たに開講する教養科目『わかやま海洋体験実習』で利用可能なルーブリックを作成した。この実習授業科目は、「わかやまの海」の持続可能な開発¹⁰と利用について考える協働学習の機会を受講生に提供すること、その機会をとおしてチームワークとは何かを理解し、お互いにチームに貢献しあえることを見つけ出し協働する資質（リーダーシップ）を身につけることを目的としている。この授業では「チームワーク」「探究・分析」「問題解決」の評価観点で「何がどこまでできたか」を評価するルーブリックを用意し、形成的評価と総合評価に利用する。

今回作成したルーブリックは、上述した VALUE ルーブリックの Inquiry and analysis（探究・分析用ルーブリック）、Teamwork（チームワーク用ルーブリック）、Problem solving（問題解決用ルーブリック）を、学生から寄せられた疑問点・修正意見を踏まえ、「チームワーク」「探究・分析」「問題解決」をキーワードとする本学の教養科目で利用できるように改変をしたものである。学生の意見を踏まえ VALUE ルーブリックの評価観点の一部統合を試み、評価レベルの記述語や形式を変更した。今後、さらなる改変や調整が必要であるが、本稿ではチームワーク用ルーブリックについて作成状況を報告したい。学生から寄せられた疑問点・修正意見については、主なものを本稿の末尾に列記する。なお、ルーブリック評価観点のレベルは VALUE ルーブリックを一部変更して次のように設定した。

レベル 4 < キャップストーン >	学士号を授与される者に期待されるパフォーマンス
レベル 3 < マイルストーン 2 >	発展段階で期待されるパフォーマンス 2
レベル 2 < マイルストーン 1 >	発展段階で期待されるパフォーマンス 1
レベル 1 < ベンチマーク >	<u>1 年次</u> に期待されるパフォーマンス

4. チームワーク・ルーブリック

【チームワークの定義（VALUE ルーブリック）】

Teamwork is behaviors under the control of individual team members (effort they put into team tasks, their manner of interacting with others on team, and the quantity and quality of contributions they make to team discussions.)

【チームワークの評価観点（VALUE ルーブリック）】

- ・ Contributes to Team Meetings
- ・ Facilitates the Contributions of Team Members
- ・ Individual Contributions Outside of Team Meetings
- ・ Fosters Constructive Team Climate
- ・ Responds to Conflict

チームワーク・ルーブリック（和歌山大学プロトタイプ案）

【チームワークの定義（VALUE ルーブリックの定義を変更）】

チームワークとはチームの構成員が目標を共有し、それを達成するために協力して活動すること

【チームワークの評価観点（規準）（VALUE ルーブリックの観点を変更、一部統合）】

- ・ チームのミーティングでの貢献（統合）
- ・ チームのミーティング以外の活動での貢献
- ・ チームの雰囲気づくりへの貢献
- ・ チーム内での対立（意見の相違）への対応

【評価基準】

< チームのミーティングでの貢献（VALUE ルーブリックの基準を全面変更） >

レベル4 ①～⑤の4つあるいはすべてを行うことでチームの話し合いに貢献する。

レベル3 ①～⑤のうちの3つを行うことでチームの話し合いに貢献する。

レベル2 ①～⑤のうちの2つを行うことでチームの話し合いに貢献する。

レベル1 ①～⑤のうちの1つを行うことでチームの話し合いに貢献する。

- ①自分の意見（考え）を述べる。
- ②他のメンバーの発言を遮ることなく、意見を傾聴する。
- ③他のメンバーの意見を支持したり、質問したりする。
- ④発言をしないメンバーに発言を促す。
- ⑤メンバーの意見を調整してチームの活動について提案する。

71♦

< チームのミーティング以外の活動での貢献（VALUE ルーブリックの基準を全面変更） >

レベル4 下記①～⑥のうち4つあるいはそれ以上を行うことで貢献する。

レベル3 下記①～④のうちの3つを行うことで貢献する。

レベル2 下記①～④のうちの2つを行うことで貢献する。

レベル1 下記①～④のうちの1つを行うことで貢献する。

- ①他のメンバーの活動状況を把握している。
- ②他のメンバーの要請に応じてアドバイスを与える、あるいは実際に作業を手伝う。
- ③他のメンバーのニーズを察知して自ら進んでアドバイスを与える、あるいは実際に作業を手伝う。
- ④自分のパフォーマンスを高めるために他のメンバーにアドバイスを求める。
- ⑤他のメンバーに励ましや精神的な支援を行う。
- ⑥チームの規律を守る。

< チームの雰囲気づくりへの貢献（VALUE ルーブリックの基準を簡素化） >

レベル4 下記①～⑤のうち4つあるいはそれ以上を行うことでチームの雰囲気づくりに貢献する。

レベル3 下記①～⑤のうちの3つを行うことでチームの雰囲気づくりに貢献する。

レベル2 下記①～⑤のうちの2つを行うことでチームの雰囲気づくりに貢献する。

レベル1 下記①～⑤のうちの1つを行うことでチームの雰囲気づくりに貢献する。

- ①他のメンバーに礼儀正しく接する。
- ②チームの雰囲気を壊すような消極的・否定的な態度をとらないように注意する。
- ③他のメンバーに自分の肯定的な態度を伝えるために、話し方、表情、身振りなどに気をつける。
- ④他のメンバーやチームの有能さ、目標を達成することの重要さを表明することで、チームのモチベーションを高める。
- ⑤チームの雰囲気やメンバーの気持ちを敏感に察知することができる。

< チーム内での対立（意見の相違）への対応（VALUE ルーブリックの基準を変更） >

- レベル4 対立点を建設的あるいは発展的に解消して、チームの凝集性（団結）や有効性を高める。
- レベル3 対立点を明確にして、解消に向けた具体的な手立てを講じる。
- レベル2 対立を回避して、共通点に目を向け、できることをする。
- レベル1 対立を回避して、自分とは異なる意見等を受け入れる。

5. 全学での運用に向けた今後の取り組み

今回はプロト・ルーブリックとして広く米国で利用されている VALUE ルーブリックを、本学の「チームワーク」「探究・分析」「問題解決」をキーワードとする教養科目で利用できるように改変した。全学での運用に向けた次のステップはキャリブレーション（調整）である¹¹。キャリブレーションでは、ルーブリックを共同利用する関連授業の担当者が評価観点、レベル、個々のレベルの記述語、利用方法などについて共通理解を築き、必要に応じて加筆・修正等を行うプロセスである。さらに複数の担当者間で、利用方法や評価結果などを比較し、必要に応じて調整するモデレーションと呼ばれるプロセスを経て、全学においての共通性と多様性の統一が図られる。こうした取り組みを「教養の森」センターが中心となり実施していきたい。

6. 学生から寄せられた主な疑問点・修正意見¹²

- (1)「授業では減多に起こらない状況（たとえばdestructive conflict）への対応」がレベル4（キャップストーン）に求められるのは疑問。
- (2)異なる評価観点のレベルに密接に関連する記述語が散見される。
- (3)保健体育実技Bの授業の内容（授業でのチームの目標）に合わない評価観点やレベルがある。
- (4)目標達成に必要な知識やスキルが、チームワークの評価に影響するのは不公平。
- (5)レベル1（ベンチマーク）の記述語がすべて「否定形」になっている評価観点があるが、ベンチマーク（基準点）としては疑問。

注

¹ 大学設置基準では「学修」という表記が用いられている。学修とは大学での授業時間や単位制度との関わりの中で用いられる概念であると筆者は理解している。本稿では、その意味での「学修」と広く一般的に用いられている「学習」を文脈によって使い分けている。

² 田中耕治 (2003) . 教育評価の未来を拓く―目標に準拠した評価の現状・課題・展望. ミネルヴァ書房.

³ AAC&U (2007) . College Learning for the New Global Century: A Report from the National Leadership Council for Liberal Education & America's Promise. Figure 5, p.18. (https://www.aacu.org/sites/default/files/files/LEAP/GlobalCentury_final.pdf#search='College+Learning+for+the+NEW+Global+Century')

⁴ <https://www.aacu.org/value-rubrics>

⁵ 本稿では規準と基準を次のように区別している。「規準」とはどのような観点で学生の学修成果を評価するかを明確にした観点規準 (criterion) である。一方、「基準」とは観点規準を量的・段階的に示した到達基準 (standard) で、学生のパフォーマンスをそれに照合することができるところまで具体化して設定されたものである。

⁶ <https://www.aacu.org/sites/default/files/files/VALUE/InquiryAnalysis.pdf>

⁷ Rhodes, T. L. & and Finley, A. (2013) . Using the VALUE Rubrics for Improvement of Learning and Authentic Assessment. (<https://www.eou.edu/ctl/files/2012/10/E-VALRUBR2.pdf#search='Using+the+VALUE+rubic+for+improvement+of+Learning'>)

⁸ 松下佳代 (2014) . 学習成果としての能力とその評価―ルーブリックを用いた評価の可能性と課題―名古屋高等教育研究 第 14 号, 235 - 255.

⁹ 遠海友紀, 岸磨貴子, 久保田賢 (2012) . 初年次教育における自律的な学習を促すルーブリックの活用. 日本教育工学会論文誌 36 (Suppl.), 209 - 212.

¹⁰ 「持続可能な開発」とは「環境と開発に関する世界委員会」(委員長: ブルントラント・ノールウェー首相 (当時)) が 1987 年に公表した報告書「Our Common Future」の中心的な考え方として取り上げた概念で、「将来の世代の欲求を満たしつつ、現在の世代の欲求も満足させるような開発」のことを言うと言われている。この概念は、環境と開発を互いに反するものではなく共存し得るものとしてとらえ、環境保全を考慮した節度ある開発が重要であるという考えに立つものである。(<http://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/kankyo/sogo/kaihatsu.html>)

¹¹ 山田嘉徳, 森朋子, 毛利美穂, 岩崎千晶, 田中俊也 (2015) . 学びに活用するルーブリックの評価に関する方法論の検討. 関西大学高等教育研究 第 6 号, 21 - 30.

¹² 学生からのコメントを筆者が解釈し、本稿で用いられた用語を用いて表したものである。